



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ingeniería

Asignatura:
Fundamentos Técnicos de VFX

Profesor:
Ing. Carlos Aldair Roman Balbuena

GAME DESIGN DOCUMENT:
“Es Lime Al Ataque”.

No de Cuenta Alumno:
318352969.

Grupo: 3

Semestre: 2026-1

Fecha: 21 noviembre de 2025

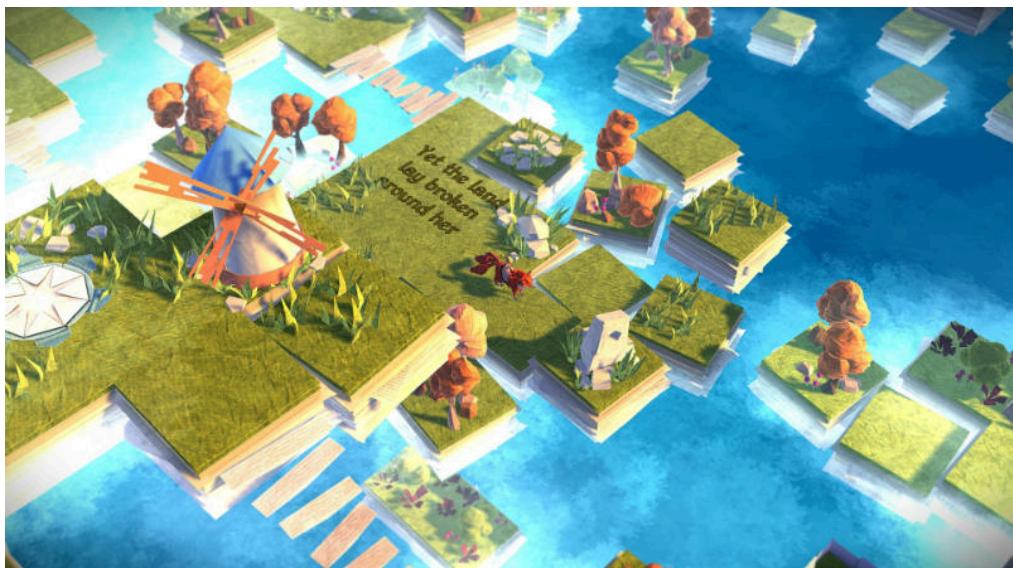
GAME DOCUMENT DESIGN

“Es Lime Al Ataque”

Versión Final

1- Descripción General:

- **Resumen:** Juego de vista isométrica 3D con un manejo del personaje al estilo RPG, donde se explora un mapa y se encuentran enemigos, los cuales intentan dañar al jugador. Para defenderse se lucha por turnos en vista 3D haciendo un cambio de pantallas.
- **Género del juego:** RPG por turnos y Exploración.
- **Público objetivo:** Jóvenes y adultos
- **Plataforma:** PC
- **Referencias:**



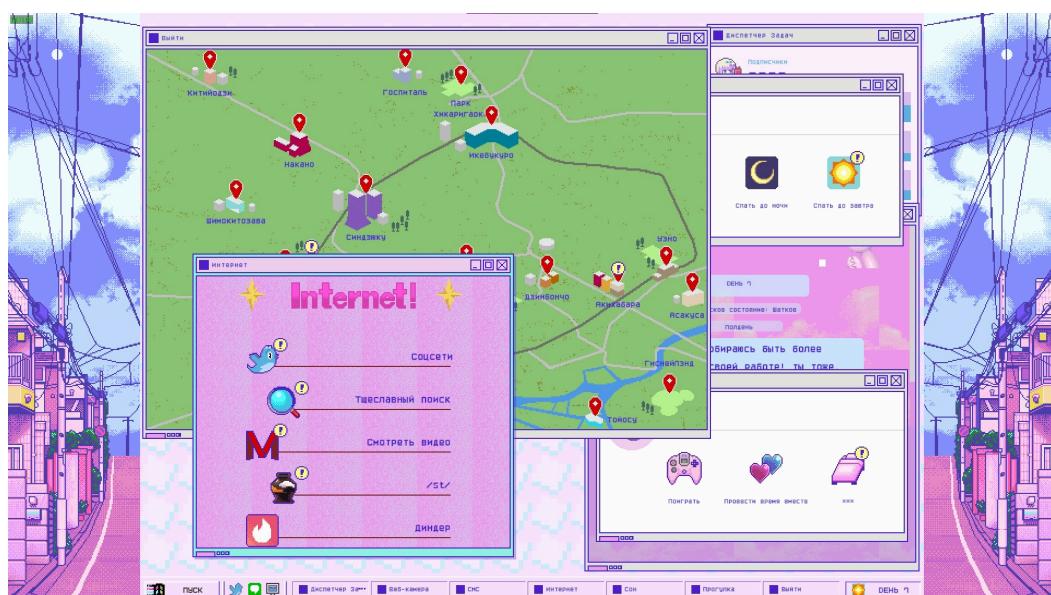
Epic Story (Vista en forma Isométrica)



Zwei Arges Adventure (Vista del Mundo con el jugador)

2- Dirección del arte y estética:

- **Estilo:** Se manejará un estilo Pixel art 2D y gráficos 3D Low Poly con estética de juegos de la época de la PlayStation 1 (años 2000).
- **Ambientación:** Se plantea una ambientación contemporánea con tonos apagados con elementos de fantasía.
- **Efectos visuales:** Efectos de partículas, sombras, iluminación y efectos de cámara (Filtros).
- **Referencias visuales para el arte:**



Needy Streamer Overdose (Manejo de ventanas para la interfaz de usuario)



AKIBA'S TRIP: Hellbound & Debriefed (Ambientación del mundo contemporáneo)

- **Diseño de personajes:** El diseño de personajes está inspirado en el estilo gráfico de la consola PS1, con influencias del estilo manga y animación japonesa para el diseño de personajes. La propuesta para el diseño es la siguiente:



Diseño 2D del Protagonista “Lime” dentro del juego

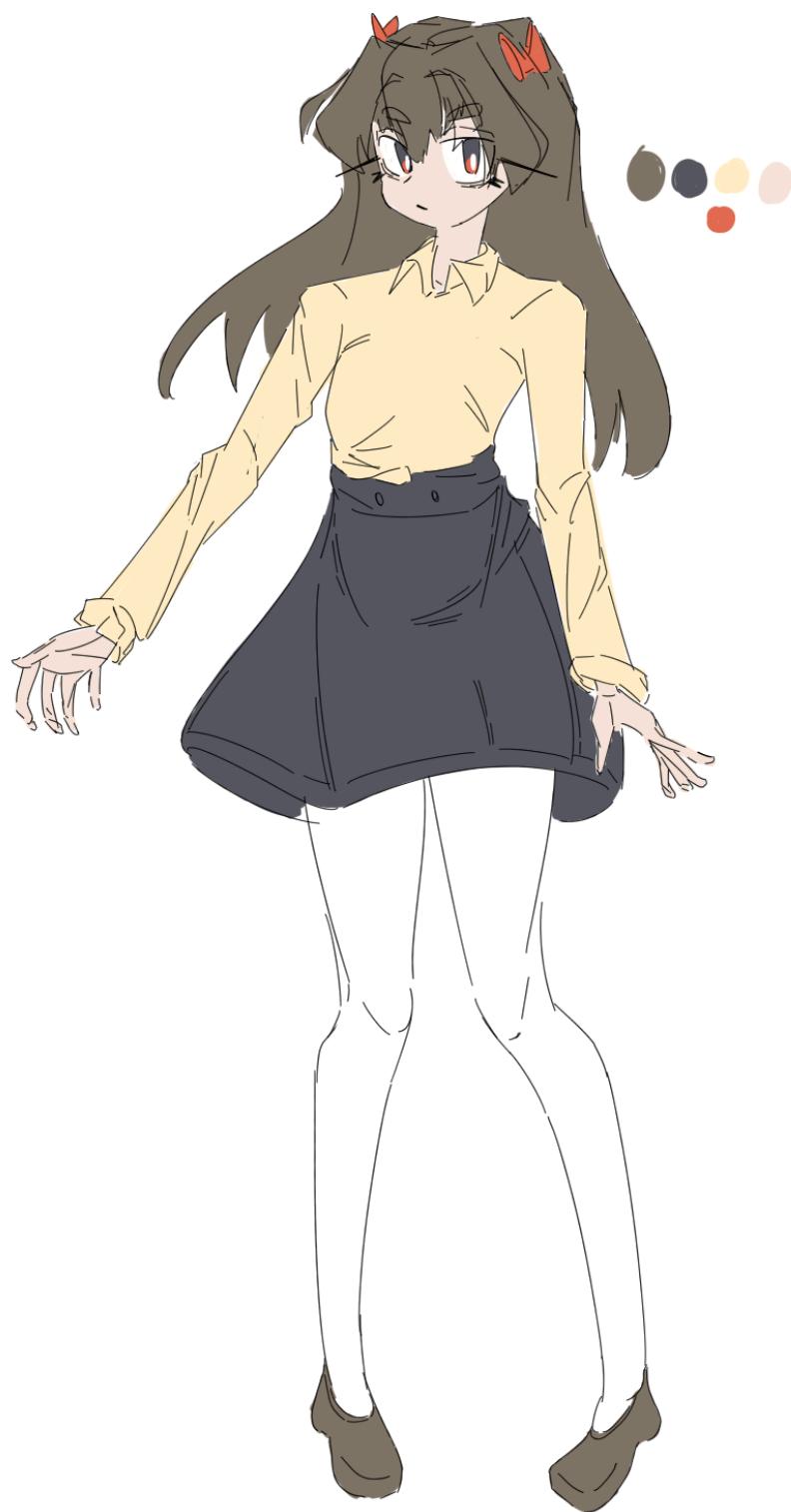
3- Mecánicas del juego:

- **Controles y movimientos:** La interacción del jugador con el personaje será por medio de teclado, la configuración de teclas se mantiene con una disposición tradicional.
 - El movimiento para el jugador es por medio de cuadrículas, alrededor del mapa, con las orientaciones de frente, atrás, izquierda y derecha; sigue la convención de movimiento con las teclas “WASD”, respetando la regla de 4 movimientos a la vez.
 - Las interacciones del jugador serán dentro del combate, por medio del ratón, presionando el click izquierdo.
 - Para confirmar una selección en los menús, de igual forma que durante el combate será por medio del ratón del teclado.
 - Durante el combate no será posible controlar al jugador con las teclas de movimiento.
- **Objetivo principal:** Para ganar y progresar dentro del juego será por medio de exploración y completar el nivel propuesto derrotando a los enemigos o llegando a un punto específico.
- **Reglas del juego:** El juego sigue una premisa de RPG, donde el jugador asumirá el papel del personaje, este será capaz de moverse dentro de un mundo finito a través de un espacio limitado ya que durante el recorrido se encontrarán obstáculos persistentes y enemigos que impiden el paso al jugador. Estos enemigos además de bloquear el paso del jugador, son capaces de atacar al jugador provocando una secuencia de combate donde es posible la pérdida de vida y en el peor de los casos un fin del juego. Sin embargo el jugador puede defenderse de estos enemigos durante el combate. Haciendo uso de un arma para ello.
 - Para el movimiento sólo es posible realizarlo en una dirección a la vez, al presionar la tecla correspondiente el jugador se coloca en la dirección y dará un paso a la vez, sin movimientos diagonales.
 - No es posible entrar en lugares donde no está pensado entrar, siendo esto los límites del mapa y obstáculos irrompibles.
 - Cuando se entre en combate con un enemigo, el jugador tendrá que derrotarlo y no es posible escaparse del combate una vez empezado, el jugador puede atacar, defenderse o curarse según lo requiera durante su turno.
 - Durante el juego el jugador podrá ver sus características de datos en pantalla y en el combate es capaz de acceder a un inventario que contiene distintos elementos para utilizar.
 - Cuando el jugador pierda en combate, tendrá que reiniciar desde el inicio del nivel.

- Es posible equiparse equipos y consumibles que ayuden a las estadísticas del jugador; siendo el ataque y la vida. La recolección de estos es automática al pasar sobre ellos.

4- Narrativa:

- **Historia y contexto:** Una joven se encuentra en medio de una crisis, ocasionada por seres desconocidos, ubicada en el centro de su ciudad deberá regresar a casa para ponerse a salvo o tratar de buscar una forma de eliminar a los seres que invadieron su territorio.
- **Personajes:** Protagonista principal femenino de aproximadamente 18 años, es una chica reservada y algo seria, el día del desastre, se encontraba en el centro de su ciudad cuando de pronto todo se volvió oscuro, por razones del destino ahora deberá tratar de solucionar los problemas que se le vayan presentando en su recorrido:
 - Apariencia: Chica delgada y bajita de aproximadamente 1.56 mts
 - Personalidad: Seria y bondadosa, es algo inexperta para envolverse en la sociedad, pero en el fondo de ella reside un gran coraje y determinación.
 - Historia: Nuestra protagonista un día decide tomar un paseo por la ciudad, por lo cual se dirige a un centro comercial, cuando de pronto todo se envuelve en una densa niebla provocando un caos y ella se ve envuelta en una situación poco convencional.
 - Objetivos: Librarse de todo el enrollo en el que se metió y regresar sana a su casa, sin embargo puede que diferentes cosas le atrasen el camino a casa y tenga que resolverlo



Boceto del diseño de la protagonista.

Los personajes antagonistas encargados de interferir en el objetivo del protagonista son seres de otro planeta con una forma aparentemente inofensiva pero no deben ser subestimados porque pueden ser demasiado molestos.

- Apariencia: Seres con forma redondeada parecida a una gota de color verde, tienen la capacidad de expresar emociones por medio de dos ojos que tienen. Son bajitos con una altura aproximada de 40 cm.
- Personalidad: Seres que solo ven por su beneficio, no comprenden los sentimientos humanos.
- Movimientos: Se desplazan deslizándose por la ciudad y en ocasiones dando saltos, en una sola dirección a la vez. Al atacar golpean directamente con su cuerpo.
- Historia: Estos seres son de un planeta desconocido, mientras viajaban para explorar el espacio se encontraron por accidente el planeta tierra, al descubrir que nuestro mundo es demasiado cómodo, decidieron tomarse unas vacaciones, sin embargo su presencia es un gran inconveniente para la tierra.

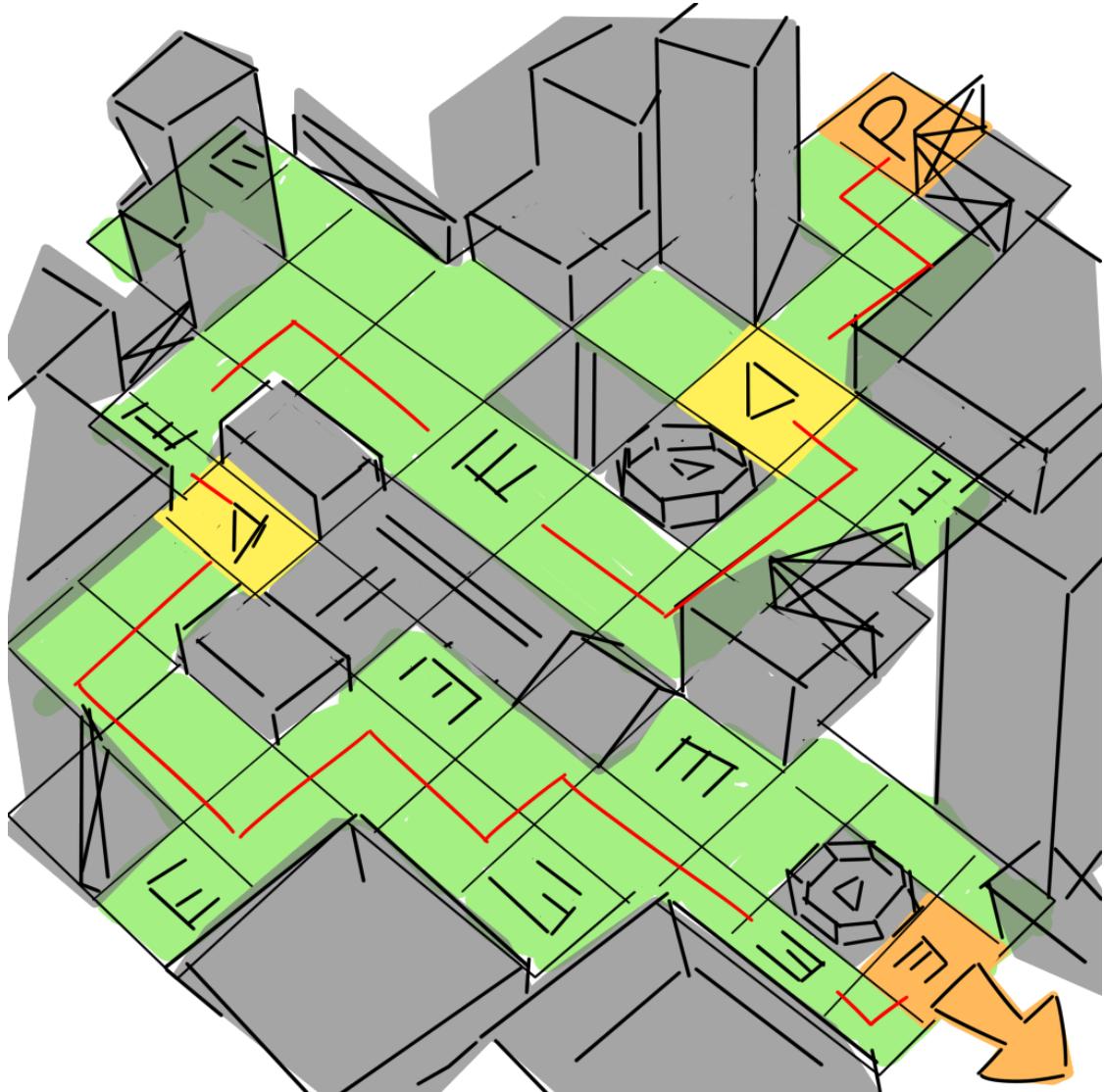


Bocetos del diseño de los antagonistas.

- **Cinemáticas y diálogos:** No se contempla el uso de cinemáticas para la historia, o diálogos entre los personajes.

5- Diseño de niveles:

- **Estructura de niveles:** Para esta primera implementación se plantea un mundo finito y un solo nivel lineal.
- **Dificultad:** se maneja una dificultad moderada y aumenta de forma progresiva con la aparición de más enemigos.
- **Interacción:** En ciertos elementos del mapa es posible interactuar con ellos, se tienen 3 tipos de interacciones;
 - Obstáculos: Existen 2 tipos de obstáculos que impiden el paso del jugador, los obstáculos indestructibles los cuales no son posibles de destruir por el jugador, se tratan de ambientación del mapa.
 - Objetos: es posible encontrar objetos que ayuden a las estadísticas del jugador; siendo armas y objetos curativos, estarán regados por el mapa y en ciertos de estos objetos estarán algo ocultos.
- **Tipos de enemigos:** Se encuentran en partes específicas del mapa y atacan al jugador al entrar a su línea de visión, Se tiene planteado una probable aparición de jefes finales.
- **Layouts:** A continuación se presenta un boceto del nivel lineal.



Boceto propuesto para el mapa del nivel.

La nomenclatura que se presenta es la siguiente:

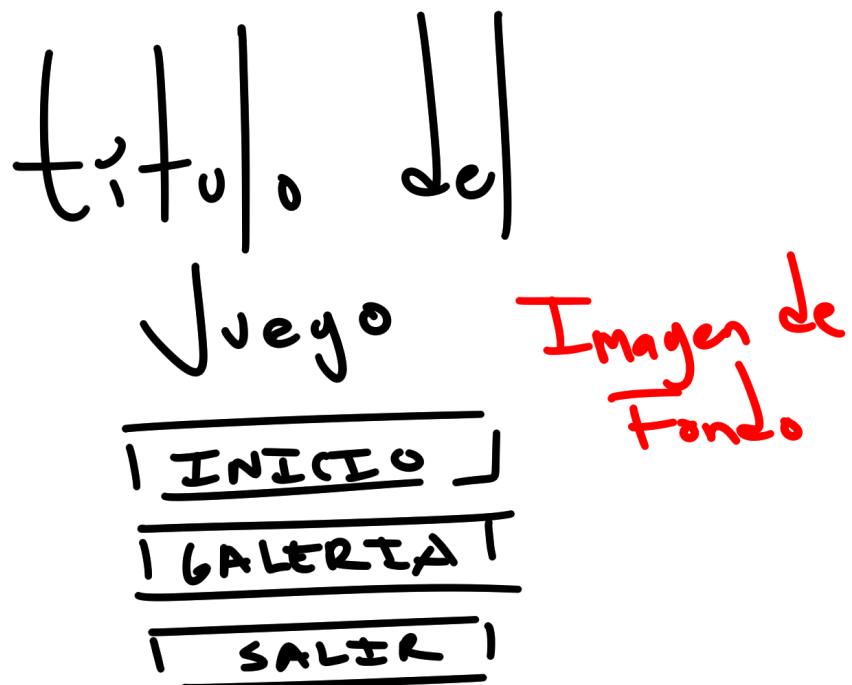
- Los cuadros presentados en color verde es el área en el que el jugador puede moverse.
- El área en gris constituye la ambientación del mapa y no es posible para el jugador acceder a esos lugares
- Los cuadros de color amarillo representan la aparición de elementos para el inventario.
- Las casillas marcadas con el símbolo “E” indican la ubicación de los enemigos, con una posición definida.
- Los cuadros marcados de naranja representan la ubicación del jugador y la salida del nivel.
- El camino marcado de rojo es el recorrido ideal para el nivel (No obligatorio).

6- Progresión y economía:

- **Economía:** No se planea tener un sistema de monedas, sino inventario de objetos.
- **Progresión de jugador y habilidades:** El jugador no tendrá a disposición una progresión de habilidades, sino si será capaz de aumentar estadísticas y recuperar ciertas de ellas con el uso de armas y consumibles que recuperan vida, a través del inventario,
- **Recompensas:** El jugador tendría acceso a una opción de arte del juego.

7- Interfaz de Usuario:

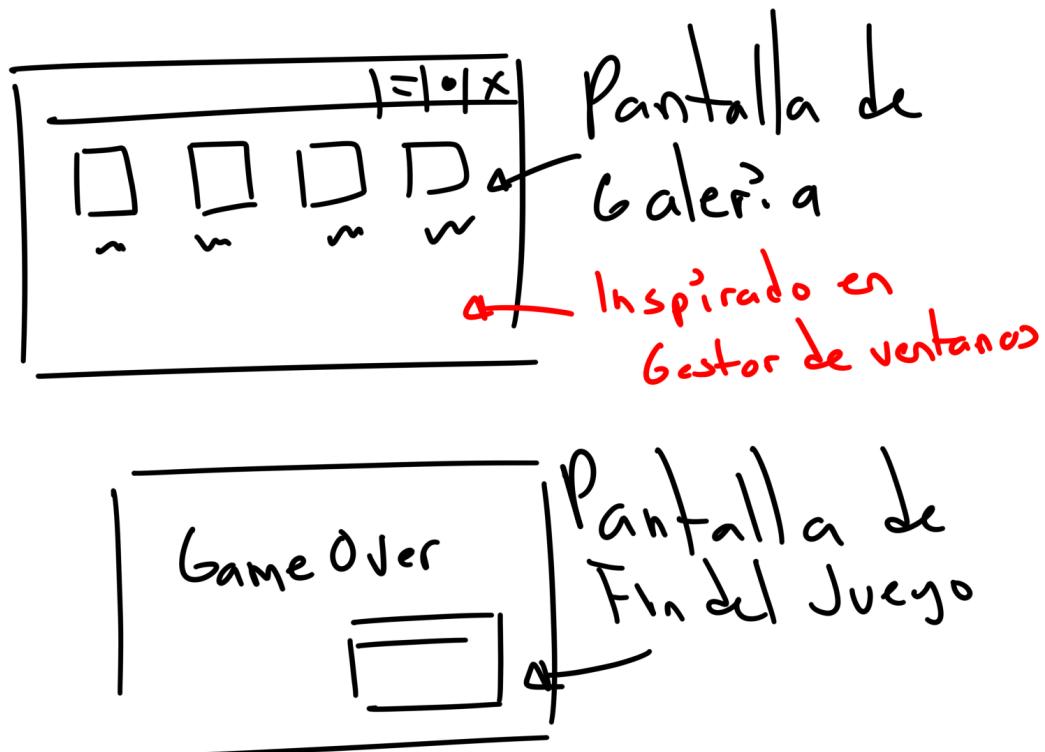
- **Menús y HUD:** Los menús serán accesibles desde casi cualquier lugar para seleccionar los elementos de la interfaz será por medio del ratón, el HUD del jugador mostrará información de vida y objetos, con un estilo de ventanas de computadoras.



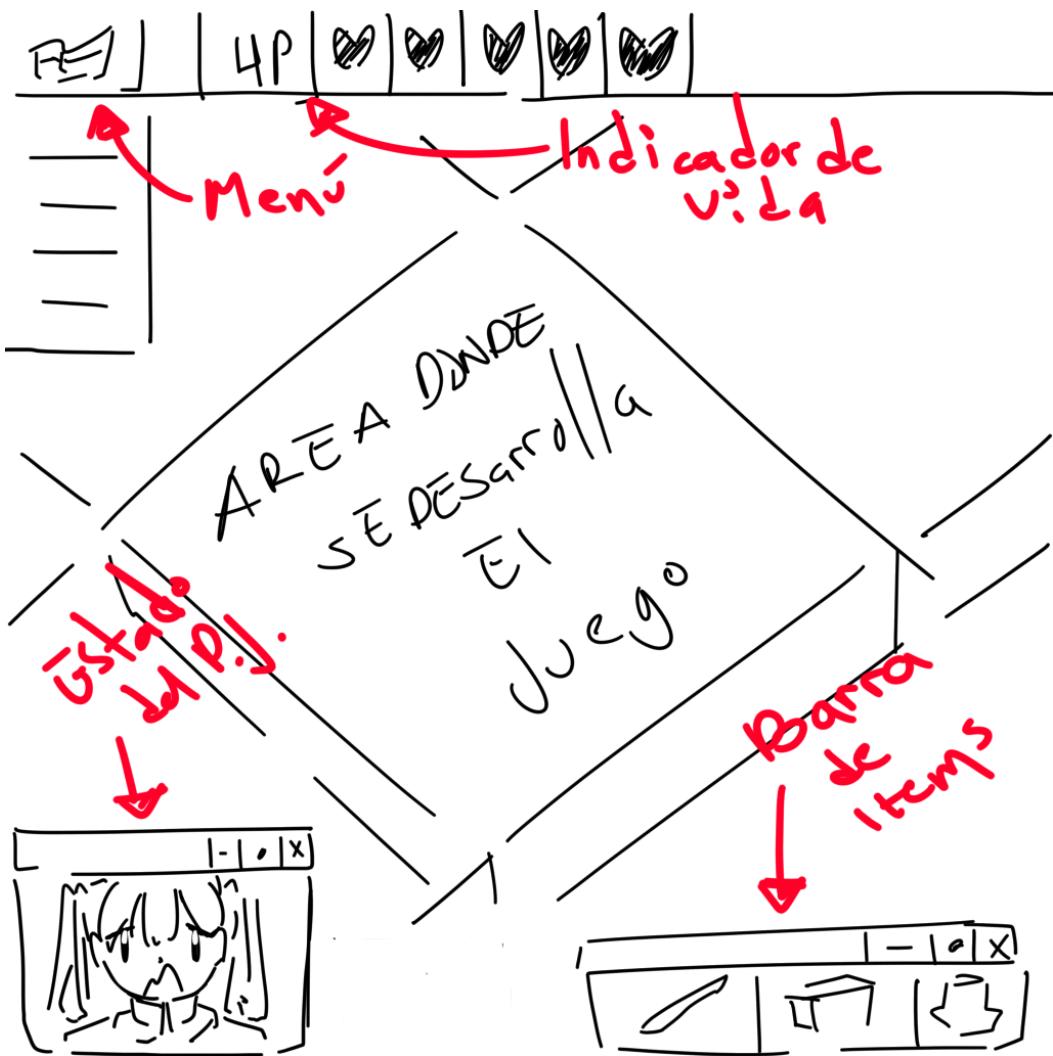
Menú principal del juego.



Diseño de la pantalla de instrucciones.



Pantallas de fin del juego y galería.



Boceto del HUD durante el Gameplay, vista isométrica.

- **Flujo de navegación:** Para el acceso de los diferentes menús es posible hacerlo desde partida. Se presenta un diagrama de flujo de la navegación:

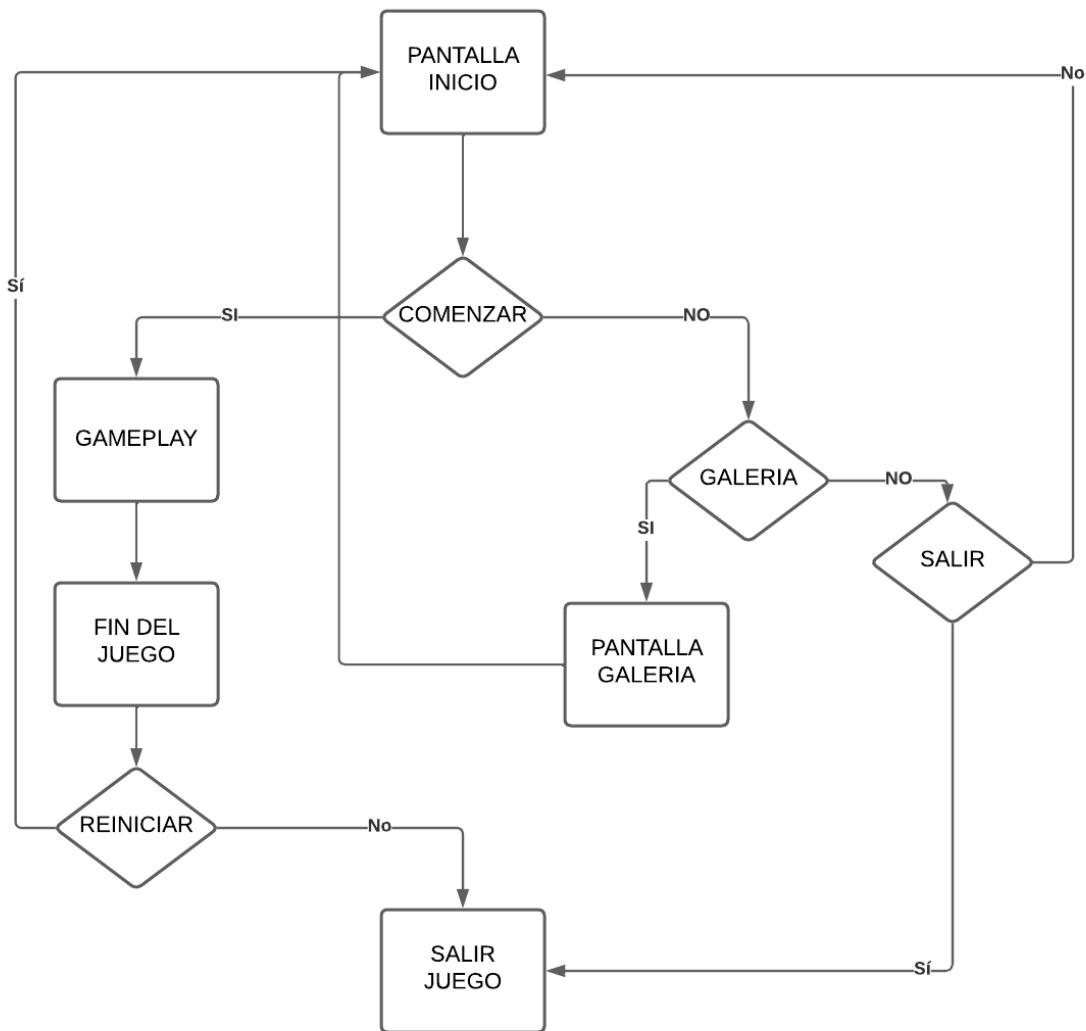


Diagrama de flujo del acceso de menús

- **Estilo Visual:** El estilo visual para la interfaz de usuario, será sencilla y brusca en un formato 2D pixel art, como se especificó en el apartado de arte, inspirada en las ventanas de sistemas operativos antiguos, poniendo un ejemplo el sistema operativo windows 98.